



# LE HELLFESTIN

Le festival de Musique,  
de Metal, du Bruit et de la  
Boisson



Organisation par l'AAMF  
Agence des artistes musiciens de Pierpate  
Contribution non-officielle de Robin de la chopine

## **C'est quoi le hELLFESTID ?**

**Le hELLFESTID est la fête musicale en extérieur la plus connue des Terres de Fangh, tant par sa fréquentation que sa notoriété. Les artistes viennent de nombreuses régions pour essayer de passer sur des scènes mythiques devant un public accourant pour passer une semaine de folie. Ce festival créé en 1455 du Second Âge (1396 Calendrier du Mooté) est la version moderne et musicale de la grande Féria de Fierpaté (créée en 1266 SA) qui dure une décade, fête populaire uniquement culinaire et des beuveries.**

**La musique est le moteur principal de ce festival et dès ses premiers pas, les choix musicaux se sont orientés vers les musiques dite « alternatives à la bouillie sonore des ménestrels officiels pour les vieux qui n'aiment pas la vraie musique ou aussi musique de chambre des EHPAD (Etablissements Hobbits des Personnes en Âge Dépassé) ».**

**Ces musiques dites « bruyantes » sont devenues le fer de lance des générations de jeunes hobbits aux cheveux longs et à l'hygiène douteuse pour devenir un vrai phénomène qui dépasse les frontières du Mooté.**

**Innovateurs dans bien des domaines, la plupart des races y sont représentées au festival depuis l'ouverture des quartiers Sud de la capitale Fierpaté par Gilbert Latranche, l'emblématique maire de la ville et soutien de l'ouverture commerciale et culturelle du Mooté (1488 du SA).**

**On retrouve des courants musicaux comme le Moutal Lourd, le Moutal Altercuptif, le Necro-Moutal, le Dark-Moutal, le Doom-Moutal, Moutal Kaillou et bien d'autres encore ...**

**L'organisateur actuel du festival depuis plus de 10 ans est le célèbre Dani Burtoni, un semi-homme qui fait presque la pluie et le beau temps, du moins sur les scènes.**

**A la tête de L'AAMF (Agence des Artistes Musiciens de Fierpaté), il a une équipe des plus efficaces composée de plus de 15 collaborateurs et associés, dont la dénicheuse de talents musicaux, Mirabel Potiron. Il sait tout faire car de son passé « d'homme de la loi du Mooté », il connaît les subtilités du droit et il a même travaillé à l'élaboration du registre obligatoire des inscriptions des agents artistiques et des vedettes des Terres de Fangh.**

**Dans son article L 7121-1 et suivants du Code du Travail du Mooté (CTM), on trouve les renseignements sur le fonctionnement des règles qui régissent les relations artistes et managers ou agents artistiques, avec la durée des contrats et les conditions possibles dont bien évidemment la rémunération plafonnée à 20% des recettes pour l'impresario qui assiste, gère et**

développe l'activité et la notoriété de son client artiste. On trouve aussi les principaux contrats courts à la Féria de Fierpaté et au printemps de Rillettebourg (le « Festival de la cochonnaille dans tous ses états lors de la Décade de Vontorz (J+165) soit les 5-14 Juin)

Le **HELLFESTID** se déroule chaque année pendant l'été, durant le Décade des moissons tardives (J+241) soit entre les 20-29 Août en fonction du temps et de l'arrivée plus ou moins ponctuelle des invités d'honneur, des artistes et du public. On doit avouer que certains retards du festival sont parfois dus à des ruptures d'approvisionnements en charcuteries, en patates frites dans la graisse d'ours ou de sangliers et en boissons alcoolisées.

Chaque année, c'est la folie dans les champs où sont dressés les chapiteaux et les multiples scènes, les bars éphémères, les tavernes sur roulette. Les tentes sont plantées un peu partout, les carrioles et chariots servent à tout et on découvre à ce moment les joies des embouteillages. Étonnamment, il y a peu d'incidents majeurs. Des vols, des bosses, des susceptibilités froissées, des déceptions amoureuses rapidement oubliées dans un verre, et d'une douzaine d'homicides mortels tout au plus.

Il faut dire que la milice veille au bon fonctionnement du festival sans que ce dernier devienne trop strict non plus, cela ferait fuir le public, qui fait vivre la ville pendant des semaines avant et après l'évènement...

Les artistes les plus connus à être passés sur les planches des scènes de ce grand festival sont devenus parfois des légendes grâce au **HELLFESTID** qui leur a permis de toucher un public toujours plus nombreux, et on estime que plus de 25 000 visiteurs venant de très loin assistent à cet événement musical. La population est presque multipliée par 10, c'est le rassemblement le plus lucratif pour le monde du spectacle après les grandes arènes des capitales.

**Voici les groupes récents passés au festival sur les dernières années :**

**DOLO et ses canneberges** (groupe avec au chant, guitare-démon et DOLO et ses canneberges (groupe avec au chant, guitare-démon et mandoline la demi-elfe Dolo Resrio-Dan ménestrel de niveau 6, les frères nains Ménestrels de niveau 5 venant de l'Est Noelo et Miko OKGHAN de Martenbur avec leur guitare-démon et Hellbass, et Fergal Laloi hobbit ménestrel de niveau 4 et sa batterie of Doom. Les titres les plus connus sont « *Zombie* », et « *Ne jamais vieillir* » (mention nécromancien), « *L'instinct animal* », « *Rêves* » et la « *Complainte de la jonquille* » (dédicace à Jord'hun).

**Didou Boldavoine** (ménestrel hobbit en solo de niveau 5) avec ses tubes les plus connus : mentions aventuriers « *Quand on arrive en ville* » et « *Je ne*

*suis pas un héros », « La porte est close », « Je veux de l'or » (mention naine) et « Vivre ou survivre ».*

**Le groupe de Waldorg, Tendance pourpre profond et leurs tubes « *Fumer dans l'eau* », « *Chauve-souris bleue* » pour le mages invocateurs, « *Nuit noire* », « *L'œil du démon* » et « *Soldat de fortune* » (mention armée Fanghienne).**

**Mylou la Farmeuse, la vedette solo des peaux vertes (Demi ogresse ménestrel de niveau 5) avec ses tubes connus dans toutes les Terres de Fangh comme « *Libertine* », « *Déshabillez-moi* » pour les cultistes de Slanoush et Lafoune, « *Plus grandir* » pour les semi hommes et les nains, « *Bleu noir* », et « *Désenchantée* » pour nos amis mages.**

**Le groupe des Vierges de Fer, 5 nains chevelus avec leurs chansons métalliques « *Le seigneur de la lumière* », « *Le nombre de la bête* » (4 c'est le nombre de lettres pour Gzor), « *L'éclair de la lame* » pour les assassins, « *Le fils prodigue* » et « *Purgatoire* ».**

**Le groupe au visage peint les Bisous anciennement les rouleurs de pelles (groupe de 4 à 5 musiciens elfes noirs avec guitares-démons, maquillage, pyrotechnies et flammes, brise de matériels et instruments de musique, spectacle garanti) avec des tubes comme « *Roi de la montagne* » et « *Diamant noir* » pour les nains, « *Lumière sombre* », « *Les créatures de la nuit* », « *Dieu du tonnerre* ».**

**Le groupe Sortilèges de Glargh (groupe de 5 musiciens capable de prouesses magiques et avec des noms de scène d'animaux. Des titres qui résonnent comme « *Chasse au dragon* », « *Mourir pour une princesse* », « *La montagne qui saigne* », « *Métamorphose* » et « *Bourreau* ».**

**Le Chanteur Solo NONO de Rillettebourg (Semi Homme du Mooté, ménestrel de niveau 6, une vedette locale avec ses tubes en patois, « *Toujours debout* », « *BASTON* » pour nos amis barbares, « *Dès que le vent soufflera* » qui est chanté sur les ponts des navires des pirates mauves, « *Marchands de cailloux* » et « *Elle a vu le loup* » (pas sûr que l'on parle du canidé d'ailleurs).**

**Le Naheulband, un groupe qui tourne dans de nombreuses tavernes dans toutes les Terres de Fangh avec des dizaines de titres repris par des légions d'aventuriers. Il y a au chant et à la composition POC, sa guitare-démon et son Bouzouki Salvateur magique, la divine Lady Fae of Chaos au chant et aux sortilèges de groupe, la fougue de Lili la guerrière: Chant, baffes et pâtisseries, le charme et la dextérité elfique de Jade de Nazca et sa flute enchantée à bec, Knarf l'homme à tout faire et ses percussions, Ghislain le voleur aux bruitages et chant, membre du clan secret des boudins-purées et propriétaire du tambour et des cymbales à son nom et enfin le légende des**

peaux vertes, Tony Verdâtre avec son ultime banjo et sa redoutable guitare-démon. Parfois, ils sont accompagnés par un extra, un membre du groupe Magoyond dit le Mago. Parmi les tubes les plus connus on retrouvera « *Le troll farceur* », « *Mon ancêtre Gurdil* », « *La complainte de la serveuse* », « *La bière du donjon* » et « *le Laridé du poulet* » qui met les foules en transe « gallinacésque ».

Il y a donc également le groupe Magoyond et son humour noir qui jongle sur un style Moutal Altercouptifzombiesque et ses 4 musiciens, Le Mago au chant avec sa guitare du magezombie, Aspic à la Hellbass, piano barbare, Nobru le maître de sa batterie of Doomzombie et Vito le charismatique et bruyant guitariste avec son instrument d'outre-tombe. Leurs titres mortels sont « *Adopte un zombie* », « *Le pudding à l'arsenic* » pour nos amis empoisonneurs, « *Pandemia* » pour ceux de Niourgl, « *L'armée damnée* » et « *Le croque-mitaine* » (en Mooté, il y a une version croque-cookie bien moins drôle mais plus nourrissante).

Il existe bien d'autres groupes qui font le bonheur des foules captives, imbibées et dévêtues au fur à mesure que la soirée avancera, mais la milice veillera que cela ne finisse point en carnage, car c'est souvent tard dans la nuit que les mages culinaires renégats attendent pour essayer de mettre le bazar...

En terme de jeu, ça donne quoi ?

Les concerts faits par les groupes se produisant au **hELLFESTID** apportent des bonus pour ceux qui y participent en spectateurs, en fonction de la réussite des musiciens et de leur renommée. Vous pouvez appliquer une règle simple d'un bonus COU et/ou CHA pour la journée, la semaine. Suite au spectacle, bonus de 1 à +3 pour les groupes nommés ci-dessus. En cas de réussite critique, je vous propose même un bonus de +3 COU/CHA pour une semaine et un bonus journalier de FO de +2 (d'où l'expression « on a la pêche » qui est en réalité une châtaigne dans l'œil de son voisin après un concert bruyant mais bien réussi).

Il existe bon nombre d'instruments de musique, en fonction des peuples et cultures mais la plupart d'entre eux seront détaillés dans le document fait par POC : équipement et cadre de vie du Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Instruments V.3.0 (les tableaux importants) Attention de bien lire la note sur l'utilisation en aventure de ces instruments.

Vous pourrez incarner un ménestrel (annexe 1) pour tenter l'aventure de la renommée sur les scènes du **hELLFESTID** ou d'un autre festival, un concert, une salle de taverne, une fête de famille ou seul sous sa douche. Vous pourrez utiliser le document s'enrichir sans combattre fait par POC version pour le MJ 1.0, chapitre 1. 6 Spectacles et divertissements, page 11 ou en annexe 2 de ce document.

**La Renommée Permanente du Groupe (RPG) est un bonus en option pour le MJ mais je la conseille pour rendre réaliste la prestation, pour les groupes ou les chanteurs « solo » qui ont de l'expérience et éviter que seuls les dés ne soient l'arbitre de la performance. Les entraînements journaliers servent aussi à éviter les couacs mais les événements météo, la fatigue des musiciens, la maladie, le comportement du public restent des éléments qui représentent le jet de dé. Les groupes nommés ci-dessus ont des RPG entre 8 et 10, et vous qui commencerez 0 ....**

**Le fait d'avoir « un agent artistique ou imprésario » qui gère votre carrière vous coûtera de l'argent certes mais vous donnera un bonus pour les épreuves des spectacles et divertissements. Vous pourrez compter un bonus de +10 pour le célèbre Dani Burtoni mais c'est le maximum, la moyenne se situe plutôt de +2 à +7 (1D6+1). Il existerait des escrocs qui donneraient des malus, aux MJ d'avoir de l'imagination.**



**Retrouvez toutes les vedettes du HELLFESTIN  
et gagnez votre poids en cookies !!!**

# **Annexe 1**

## **Je suis un Ménéstrel (tralali, tralalaaaaaaaaa) V.1.3**

**Personnage un peu bruyant mais sympathique, et presque polyvalent. Bon pour la négociation.**

**Armure max : PR2. Peut utiliser les objets magiques et parchemins, et les instruments.**

**Armes autorisées : bâton, poignard, dague, gourdin. Pas de bouclier. Pas d'arbalètes.**

**Consulter le guide « origines et métiers » pour en savoir plus.**

**J'aime la poésie, la musique, les spectacles, les activités artistiques ! J'aime la route et les chemins, sentir la rosée du matin sur mon visage, lorsque j'arrive à l'entrée d'un petit village campagnard qui sent bon le pain chaud. Je suis un fidèle compagnon pour quiconque se liera d'amitié avec moi, et ce n'est pas parce que je chante que je suis une mauviette... Je peux aussi combattre et tirer les cheveux très fort !**

### **J'ai développé les compétences suivantes :**

**ATTIRE LES MONSTRES : au début du combat, le héros est toujours pris pour cible par les monstres et les ennemis.**

**CHEVAUCHER (AD, CHA) : permet de monter à cheval sans épreuve, ou d'essayer de monter d'autres animaux.**

**ÉRUDITION (INT) : le héros sait lire, écrire et compter sans passer d'épreuve.**

**FARIBOLES (INT, CHA) : bonus pour déstabiliser, distraire et captiver l'auditoire à l'aide de son baratin.**

**JONGLAGE ET DANSE (AD) : possibilité d'improviser des spectacles pour distraire les gens.**

**NAÏVETÉ TOUCHANTE (CHA) : l'air gentil du héros lui permet de désamorcer certains conflits.**

### **Je peux développer les compétences suivantes :**

- ☐ **Méfiance (découvrir si un PNJ ment)**
- ☐ **Mendier et pleurnicher (gagner des PO entre deux aventures)**
- ☐ **Premiers soins**
- ☐ **Runes bizarres (lecture des langages compliqués)**
- ☐ **Tirer correctement**

## **Annexe 2 (faite par POC)**

### **1.6 – Spectacles et divertissements (indépendant)**

Les métiers du spectacle ne sont pas toujours bien vus en Terre de Fangh (et beaucoup de gens traitent les artistes de mauviettes), mais pour ceux qui savent entretenir le divertissement de leurs semblables, il y a de l'argent à se faire. Les revenus sont rarement élevés, toutefois mais il n'y a pas beaucoup d'investissement, très peu de risques et peu de frais au quotidien. Le problème principal est d'assurer un maximum de qualité sur les spectacles afin de maintenir au plus haut la réputation de l'artiste, sans quoi les propositions se feront rapidement très rares... C'est aussi une activité qui peut se concevoir en groupe, mais l'un d'entre eux devra être le responsable et c'est lui qui passera les épreuves pour le reste de la troupe.

**Conditions d'entrée** : pour le chef de la troupe CHA minimum 12, savoir parler la langue, un peu d'argent pour investir, au moins une décade de temps libre dans une grande ou moyenne cité (Glargh, Waldorg, Chnafon, Mliuej, Kjaniof...). Certaines compétences sont de bons atouts pour aider au spectacle ou au jet de conjoncture.

**Investissement** : tenues de spectacle pour 40 PO par personne, et accessoires de scène pour 50 PO par personne.

Les gens qui veulent s'inscrire en tant que prestataire de spectacles devront également s'acquitter d'une taxe d'inscription (20 PO par personne) à la guilde des Ménestrels et Baladins au bureau des emplois, qui leur délivrera un bracelet spécial. Il faut prévoir ensuite aussi des frais quotidiens de 5 PO par jour et par personne (logement, nourriture, etc.).

**Conjoncture sur 4D6** : les gens n'ont pas forcément besoin de spectacles tous les jours, et ceux capables de louer vos services ne sont pas forcément nombreux... Il va falloir démarcher et vous adapter au marché. Certaines compétences du chef de la troupe vous permettent d'obtenir des bonus (cumulables) à votre jet de conjoncture :

- Mendier et pleurnicher, Jonglage et danse : +3 au résultat.
- Fariboles : +2 au résultat.
- Arnaque et carambouille, Érudition, Radin : +1 au résultat.
- Sentir des pieds, Pénible, Ressemble à rien : -2 au résultat (en fonction des peuples ou le spectacle se fait bien sûr).

## **Points Conjoncture pour la journée (spectacle) Conséquences**

**4 à 5 Journée à oublier ! Le chef du groupe se fait insulter par un client à un rendez-vous de prospection. Aucun spectacle -6 au jet de conjoncture suivant.**

**6 à 8 Mauvaise. L'ambiance est plombée et rien ne se passe. Aucun spectacle.**

**9 à 12 Moyenne. Ambiance morose sur la ville. Un spectacle de type A.**

**13 à 18 Bonne. Votre activité se porte bien. Un spectacle de type B.**

**19 à 22 Excellente. Les gens vous adorent ! Deux spectacles de type B.**

**23 à 24+ Incroyable. Les nobles s'arrachent vos services et parfois vos vêtements. Un spectacle de type C.**

## **Catégories de spectacles**

➤ **Type A : salaire 20 PO par personne. Vous vous produisez dans une taverne assez connue.**

➤ **Type B : salaire 35 PO par personne. Vous donnez un spectacle de deux heures dans un endroit bien fréquenté, avec un public assez riche.**

➤ **Type C : salaire 80 PO par personne. Vous assurez toute une journée de spectacles et de divertissements à une réception chez de riches clients.**

**Travailler dans le spectacle : vous avez choisi un emploi qui comporte peu de risques, mais dont la prospérité dépend fortement de votre réputation. Celle-ci peut changer assez vite...**

**On part sur une idée très simple : pour chaque spectacle, le chef de la troupe tire trois fois le D20 sur une moyenne AD/CHA. Ensuite, le MJ n'a plus qu'à utiliser les résultats pour déterminer si le spectacle se déroule correctement, si la clientèle est satisfaite.**

**Important : la compétence « Jonglage et danse » donne un bonus de +2 à ces épreuves, tandis que les compétences « Fariboles » « Érudition » ou « Naïveté touchante » donnent un bonus de +1 (cumulables).**

➤ **2 ou 3 réussites avec au moins un critique : (un critique annule une maladresse) super spectacle.**

**L'employeur peut décider d'octroyer un petit bonus de salaire ! +4 au prochain jet de conjoncture.**

- **3 réussites simples : c'est parfait, rien à redire, vous pouvez continuer vos activités. Ajoutez 2 à votre prochain jet de conjoncture.**
- **2 réussites, 1 échec : on peut vous pardonner vos erreurs, vous continuez vos activités.**
- **1 réussite, 2 échecs : l'employeur grince des dents et remet en cause vos qualifications, vous percevez 10 PO de moins par personne, et vous continuez vos activités mais il faudra faire mieux. Enlevez 2 à votre prochain jet de conjoncture.**
- **Aucune réussite : vous percevez 15 PO de moins par personne et votre réputation est ternie : vous enlevez 4 à votre prochain jet de conjoncture**
- **Au moins une réussite et une maladresse : vous n'êtes pas payé pour la journée et vous enlevez 6 à votre prochain jet de conjoncture**
- **Aucune réussite et au moins une maladresse : vous êtes un usurpateur et vous êtes mauvais à tout. Votre client contacte la guilde pour qu'on supprime votre permis et vous ne pourrez plus exercer dans la ville, la région...**

## **2 – Gain en expérience (à destination du MJ)**

**Il est important de comprendre qu'on ne pourra pas faire une carrière d'aventurier complète en vendant des courgettes au marché, ni en protégeant des marchands, ni en jonglant devant des nobles. Toutefois, comme il est vrai que tout travail mérite salaire, toute activité mérite aussi des XP. Je vous propose quelques calculs pour octroyer des points d'expérience à vos joueurs en fonction de l'activité réalisée lors de la session « s'enrichir sans combattre ».**

**Note générale importante : tous les calculs ci-dessous restent des propositions et, comme toujours, tout ce qui concerne les XP reste à l'appréciation du MJ. Les résultats pourront évoluer en fonction des réussites ou des échecs du héros, de la conjoncture ou tout simplement de l'équilibrage du jeu.**

### **Proposition pour les « Spectacles et divertissements »**

**Une activité beaucoup moins dangereuse que la sécurité, sauf peut-être pour l'estime de soi. Il s'agit tout de même d'un travail qui demande des compétences et pas mal d'improvisation.**

➤ **Proposition de calcul : 4 XP par jour de base, +5% des gains en PO de la période de travail**

**Exemple : avec ce calcul, un amuseur/ chanteur pour nobles qui travaille correctement pendant 8 jours, sans se faire virer, peut gagner 280 PO et 46 XP ((4 X 8=32) + (5% de 280=14)).**

**Ne pas oublier une fois les XP calculées de payer votre agent artistique en fonction de votre contrat, entre 10 à 20 % du gain total.**

